EPILEPSIEWARNUNG

Ein sehr kleiner Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Bestimmte Muster oder Hintergründe beim Fernsehen oder beim Spielen elektronischer Spiele wie Computer- oder Videospiele können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Bedingungen können zuvor unentdeckte epileptische Symptome auch bei Personen hervorrufen, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden, sollten Sie sich vor Benutzung des Spiels an Ihren Arzt wenden. Falls bei Ihnen eines der folgenden Symptome beim Spielen eines Videospiels auftritt - Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Muskelzucken - so sollten Sie das Spiel SOFORT unterbrechen und Ihren Arzt konsultieren, bevor Sie mit dem Spielen fortfahren.

ESRB-EINSTUFUNG

Dieses Produkt wurde vom Entertainment Software Rating Board eingestuft. Für Informationen über die ESRB-Einstufung oder für Meinungen zur Angemessenheit der Bewertung kontaktieren Sie bitte das ESRB unter 1-800-771-3772.

UMGANG MITCDS

- Die PC-CD ist für die Benutzung auf IBM-kompatiblen Systemen mit der bei den Systemanforderungen des gekauften Spiels angegebenen Minimalkonfiguration gedacht.
- Vermeiden Sie ein Biegen der Disc. Berühren, verschmutzen oder zerkratzen Sie nicht ihre Oberfläche.
- Setzen Sie die Disc keinem direkten Sonnenlicht, Heizkörper oder anderen Wärmequelle aus.
- Legen Sie bei langen Spielzeiten regelmäßig Pausen ein.
- Verwenden Sie zur Aufbewahrung der Disc stets die dafür vorgesehene Schutzhülle.



Eine spezielle Mitteilung von CAPCOM ENTERTAINMENT

Vielen Dank, dass Sie sich für DINO CRISIS 2 für Ihren PC entschieden haben.
Wir von CAPCOM ENTERTAINMENT sind stolz, Ihnen dieses neue Spiel für Ihre Videospielsammlung bieten zu können.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94085

CAPCOM HINT-LINE

Hinweise sind verfügbar unter:

11-99 00 00-99 77 66-33 33 44 33

0,99 $ pro Minute für 24 Std. vorher aufgenommene Informationen.
1,35 $ pro Minute für Live-Spielberatung.
Von Kanada: 1-900-677-2272 (1,35 $ pro Minute).
Nur ab 18 Jahren oder mit elterlicher Erlaubnis.
Die Spielberatung ist von Montag bis Freitag zwischen 8:30 und 17:00 Pazifikzeit verfügbar.
Diese Hint-Line ist ausschließlich für Spiele von CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
Es werden unter unserer Verbraucher-Service-Nummer keine Hinweise gegeben.
Sie benötigen ein Mehrfrequenzwahl-Telefon, um diesen Service nutzen zu können.

CAPCOM ON-LINE

http://www.capcom.com

Besuchen Sie unsere Website, um sich einen Überblick über die großartigen neuen CAPCOM-Produkte zu verschaffen oder um sich unsere Spiele online anzusehen!
Schreiben Sie eine E-Mail an megamail@capcom.com für technische Hilfestellungen oder für Neuigkeiten bei CAPCOM!

INHALT

Installation 2
Standardsteuerung 3
Stürze dich auf die Gefahr... 4
Regina 6
Dylan 7
David 8
Mysteriöse Überlebende 9
Dinosaurier 10
Das Spiel beginnen 12
Ihre Mission 12
Hauptmenü 12
Optionsmodus 13
Grundlegende Aktionen 14
Inventar 16
Ausrottungspunkte
& Bonuspunkte 18
Speicherpunkte &
Gegenstände kaufen 18
Schaden/Erholung 19
Game Over/Fortfahren 19
Spiel speichern 20

INSTALLATION

SYSTEMKONFIGURATION

BS:	Windows® 95, 98, 2000, Me
CPU:	Pentium® 233 (notwendig); Pentium® II 350 (empfohlen)
RAM:	64 MB (notwendig)
Festplatte:	230 MB (Standardinstallation)
CD-ROM:	4x oder schneller
Sound:	Microsoft® DirectSound
Grafik:	Microsoft® Direct3D
VRAM:	8 MB (notwendig); 16 MB (empfohlen)

INSTALLATION

1. Legen Sie die **DINO CRISIS**™ **2**-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Falls die Autostartfunktion nicht eingeschaltet ist, klicken Sie auf das Symbol **SETUP.EXE.**
3. Wählen Sie eine Installationsoption je nach verfügbarem Festplattenspeicher: KOMPAKT (2 MB), VOLL (550 MB) oder TYPISCH (310 MB).
4. Klicken Sie die Schaltfläche INSTALLATION auf dem **DINO CRISIS 2**-Installationsbildschirm, um mit der Installation fortzufahren.

DAS SPIEL SPIELEN

Legen Sie nach der Installation die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Drücken Sie Enter, sobald der **DINO CRISIS 2**-Bildschim erscheint. Um das Spiel vom Desktop aus zu starten, klicken Sie **START –> PROGRAMME –> CAPCOM –> DINO2 –> DINO2.**

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass die **DINO CRISIS 2**-CD während des Spiels im CD-ROM-Laufwerk steckt.

STANDARDSTEUERUNG

Hinweis: Sie können die Standardsteuerung im Optionsmodus ändern. Sehen Sie Seite 13.

MENÜSTEUERUNG

Pfeiltasten	Option auswählen oder Befehl
Enter	Option annehmen oder Befehlsauswahl
Esc oder B	Zurück zum vorherigen Bildschirm

SPIELSTEUERUNG

O oder Pfeiltaste ⬆	Vorwärts RENNEN
P/I	Im/gegen den Uhrzeigersinn im Kreis laufen (rechts/links)
L oder Pfeiltaste ⬇	**ZURÜCKSETZEN**
./,	Im/gegen den Uhrzeigersinn zurücksetzen (rechts/links)
D	Schnelle Drehung um 180 Grad
;/K oder Pfeiltasten ⬅ / ➡	Im/gegen den Uhrzeigersinn **DREHEN** (rechts/links)
B	**SEITWÄRTSSCHRITT** an Land/**JET** unter Wasser
C, Enter oder Space	**AKTION** (Tür öffnen, aufheben/prüfen, runter-/hochklettern, Dino-Datei scrollen)
Linke Umschalttaste (halten)	Waffe **ZIEHEN**
;/K oder Pfeiltasten ⬅ / ➡	Rechts/Links **ZIELEN** (gleichzeitig linke Umschalttaste halten)
C, Enter oder Space	Hauptwaffe **FEUERN** (gleichzeitig linke Umschalttaste halten)
G	Zwischen 3 oder mehr Zielen **UMHERSCHALTEN** (gleichzeitig linke Umschalttaste halten)
V	Angriff mit **ZWEITWAFFE**
W	Umgebungskarte **ANZEIGEN**
Y	**INVENTAR**/Ereignisvideo abbrechen
A/F1	**PAUSE** und Pausenmenü/Weiterspielen
F8	Umschalten Vollbildschirm/Fenstermodus
F9 (zweimal)	Aus dem Spiel zum Hauptbildschirm/Spiel beenden im Hauptbildschirm

STÜRZE DICH AUF DIE GEFAHR...

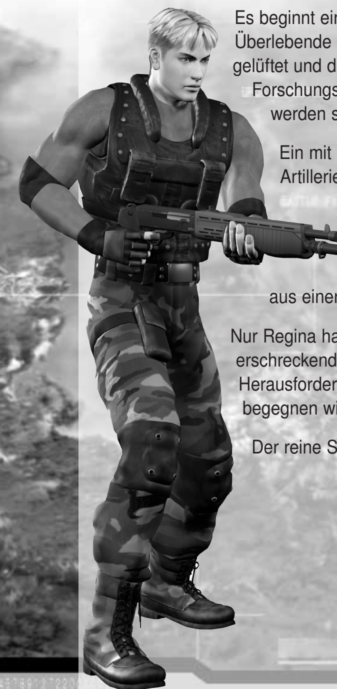
Ein Jahr ist vergangen, seit Regina gegen wütende Dinosaurier um ihr Überleben gekämpft hat und der abtrünnige Wissenschaftler Dr. Kirk gefangen genommen wurde.

Trotz der Gefahren hat die Regierung die Forschung an Third Energy leichtfertig fortgesetzt. Die kopflose Jagd nach sofortigen Ergebnissen und mangelnde Vorsicht haben vorhersehbare Konsequenzen. Ein weiterer „Unfall“ zeichnet sich ab.

Plötzlich verschwinden eine Militärbasis, ein Forschungsinstitut und eine ganze Stadt spurlos.







Es beginnt ein Spezialeinsatz, bei dem Überlebende gerettet, das Geheimnis gelüftet und die verloren gegangenen Forschungsdaten zurückerlangt werden sollen.

Ein mit der neuesten schweren Artillerie bewaffnetes, handverlesenes Team bricht auf ins Unbekannte - einem gefährlichen Dschungel aus einer anderen Zeit.

Nur Regina hat eine Ahnung von der erschreckenden prähistorischen Herausforderung, der das Team bald begegnen wird...

Der reine Schrecken!

REGINA

HINWEIS: Regina kann einige elektrisch verschlossene Türen mit ihrer großen Elektroschockwaffe kurzschließen. Prüfen Sie dazu eine Tür.



NAME: REGINA
ALTER: 24
GRÖSSE: 1,75 M
TEAM: S.O.R.T.
(SECRET OPERATION RAID TEAM)

Regina ist eine Expertin für heimliche Missionen und Mitglied einer Spionagebehörde, die direkt an die Regierung Bericht erstattet. Sie ist eine Überlebende der Mission zur Gefangennahme Dr. Kirks im letzten Jahr. In Anbetracht ihrer herausragenden bisherigen Leistungen hat die Behörde sie auch für diese Mission erneut ausgewählt. Geschicklichkeit und Selbstbeherrschung in allen Lagen sind ihre größte Stärke.

DYLAN

HINWEIS: Dylan kann Efeu mit seiner Machete schneiden. Wenn Sie an eine mit Efeu bedeckte Tür kommen, prüfen Sie sie.

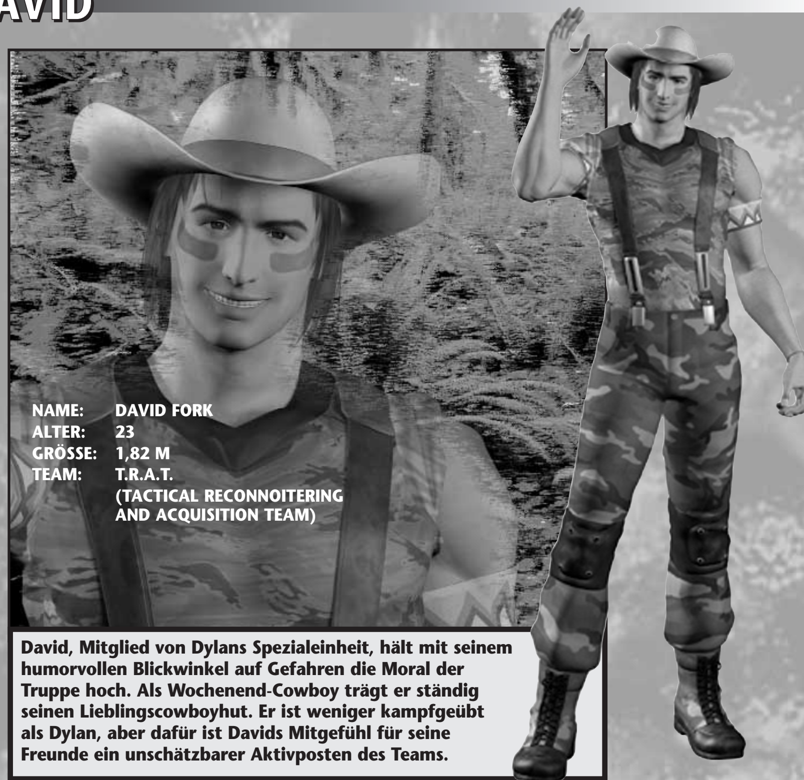


NAME: DYLAN MORTON
ALTER: 25
GRÖSSE: 1,80 M
TEAM: T.R.A.T.
(TACTICAL RECONNOITERING AND ACQUISITION TEAM)

Dylan ist ein echter Soldat. Als Mitglied einer Spezialeinheit der Armee kann er mit seinem starken Körper und Geist alle widrigen Umstände überstehen. Dylans Geschicklichkeit lässt zwar etwas zu wünschen übrig, dafür erlaubt ihm seine Stärke, schwere Feuerwaffen hervorragend zu handhaben. Er wird seine Bestimmung während der Mission entdecken...

DAVID

HINWEIS: Verwenden Sie verschiedene Waffen passend zur Situation. Wenn Ihr Charakter beispielsweise von Feinden umringt ist, können Sie Angriffen ausweichen, indem sie Ihre Zweitwaffe nutzen.



David, Mitglied von Dylans Spezialeinheit, hält mit seinem humorvollen Blickwinkel auf Gefahren die Moral der Truppe hoch. Als Wochenend-Cowboy trägt er ständig seinen Lieblingscowboyhut. Er ist weniger kampfgeübt als Dylan, aber dafür ist Davids Mitgefühl für seine Freunde ein unschätzbarer Aktivposten des Teams.

MYSTERIÖSE ÜBERLEBENDE



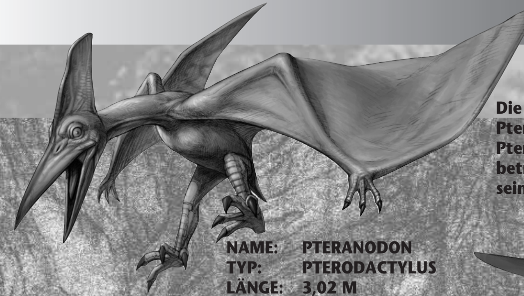
Regina und Dylan treffen in Edward City auf mysteriöse Überlebende. Aus irgendeinem Grund stehen diese Personen dem Rettungsteam feindlich gegenüber und greifen es unablässig an. Sie besitzen wichtige Hinweise zur Lösung des Rätsels um das Verschwinden von Edward City.

DINOSAURIER



NAME: ALOSAURUS
TYP: MITTELGROSSER FLEISCHFRESSER
LÄNGE: 8,48 M
GRÖSSE: 3,02 M

Trotz seiner Größe, die knapp unter der des Tyrannosaurus bleibt, kann der Allosaurus unglaublich schnell angreifen.



Die Flügelspannweite des Pteranodon, des bekanntesten Pterodactylus, kann bis zu 6 Meter betragen. Der Pteranodon umkreist seine Opfer und greift in Gruppen an.

NAME: PTERANODON
TYP: PTERODACTYLUS
LÄNGE: 3,02 M
GRÖSSE: 1,19 M

NAME: TYRANNOSAURUS
TYP: GROSSER FLEISCHFRESSER
LÄNGE: 4,72 M
GRÖSSE: 4,80 M





NAME: VELOCIRAPTOR
TYP: KLEINER FLEISCHFRESSER
LÄNGE: 4,50 M
GRÖSSE: 1,80 M

Der Velociraptor greift mit seinen scharfen Vorderkrallen an, während er sich auf seinen Hinterbeinen bewegt. Er ist sehr beweglich und kann hervorragend springen.

Der Tyrannosaurus ist berühmt dafür, der stärkste jemals existierende Fleischfresser zu sein. Er jagt andere Dinosaurier und nutzt seinen großen Körper und seine schrecklichen Zähne, um seine Beute anzugreifen.

DAS SPIEL BEGINNEN

IHRE MISSION

Schleichen Sie sich nach Edward City hinein, das mysteriöserweise in die Kreidezeit zurückgesandt wurde, erfüllen Sie die beiden folgenden Missionen und kehren Sie lebend in die Jetztzeit zurück!

- Retten Sie alle Überlebenden in Edward City.
- Sichern Sie die Third Energy (Dritte Energie)-Forschungsdaten.

HAUPTMENÜ



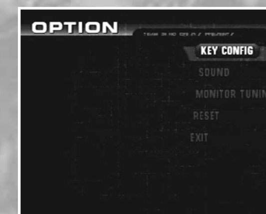
Nutzen Sie im DINO CRISIS 2 Startbildschirm die Pfeiltasten ⬆/⬇, um aus dem Hauptmenü einen Modus auszuwählen und bestätigen Sie mit Enter.

NEUES SPIEL Wählen Sie **NEUES SPIEL**, wenn Sie **DINO CRISIS 2** zum ersten Mal spielen oder auch um ein vollständig neues Spiel zu starten, wenn Sie bereits gespielt haben. Das Spiel beginnt am Anfang, sobald Sie eine Schwierigkeitsstufe ausgewählt haben **(NORMAL/SCHWIERIG)**.

SPIEL LADEN Wählen Sie **SPIEL LADEN**, um ein Spiel dort fortzusetzen, wo Sie es abgespeichert haben. Wählen Sie dazu im Laden-Bildschirm den gespeicherten Spielstand.

OPTIONEN Wählen Sie **OPTIONEN** um die verschiedenen Spieleinstellungen festzulegen. Sie können den Optionsmodus auch während des Spiels aus dem In-Game-Hilfe-Modus aufrufen (siehe Seite 13 für Einzelheiten).

OPTIONSMODUS



Wählen Sie vor einem Spiel im Hauptmenü oder während des Spiels im In-Game-Hilfemenü **OPTIONEN**. Nutzen Sie im Optionsmenü die Pfeiltasten ⬆/⬇, um eine Option auszuwählen und rufen Sie dann mit **Enter** das Untermenü auf. In den Untermenüs wählen Sie mit den Pfeiltasten eine Einstellung aus und bestätigen mit **Enter.**

TASTEN KONFIGURATION Hiermit wählen Sie voreingestellte Tasten-Konfigurationen aus. **OPERATION A, B** oder **C.** Sie können auch den **SCHRITTMODUS** und **AUTOMATISCHES ZIELEN AN**- oder AUSschalten. Sie können **FESTLEGEN** wählen, um die Kontrollen anzupassen: Nutzen Sie die Pfeiltasten ⬆/⬇, um einen Steuerbefehl auszuwählen und drücken Sie dann den Knopf, den Sie ihm zuweisen wollen, wählen Sie dann **JA, NEIN** oder **STAN**(dard) und drücken Sie Enter.

SOUND Wählen Sie **MONO** oder **STEREO**, je nach der Lautsprecherausstattung ihres Monitors.

BILDSCHIRM Hier ändern Sie die Bildschirmauflösung und schalten zwischen **VOLLBILD** und **FENSTER** um.

RESET Beendet das aktuelle Spiel und Sie kehren zum Startbildschirm zurück.

ZURÜCK Sie kehren zum Hauptmenü oder zum Spiel zurück.

GRUNDLEGENDE AKTIONEN

ANGRIFF MIT DER HAUPTWAFFE

Drücken und halten Sie **ZIEHEN**, um die Waffe bereit zu machen.

- Drücken Sie bei gezogener Waffe **FEUER**, um zu feuern.
- Drücken Sie bei gezogener Waffe eine **ZIELEN**-Taste, um nach rechts oder links zu zielen.
- Drücken Sie bei gezogener Waffe **ZIEL**, um zwischen drei oder mehr Zielen umzuschalten (wenn Automatisches Zielen im Optionsmodus AUSgeschaltet wurde).
- Ihr Charakter kann sich mit gezogener Waffe bewegen und beim Laufen feuern.



ZWEITWAFFEN-ANGRIFF

Drücken Sie **ZWEIT**, um mit einer Zweitwaffe anzugreifen.

- Ihr Charakter kann eine Zweitwaffe sogar benutzen, wenn manche (aber nicht alle) Hauptwaffen gezogen sind.



PRÜFEN/ÖFFNEN/KLETTERN/AUFNEHMEN

Stellen Sie sich vor ein Objekt, das Sie prüfen wollen und drücken Sie **AKTION**, um es zu prüfen. Drücken Sie auch **AKTION,** um das Folgende zu tun:

- Türen öffnen.
- Treppen oder Leitern hinauf-/hinuntersteigen.
- Einen Gegenstand oder eine Datei aufheben.
- Durch den Text der Dinodateien scrollen



DREHEN/SCHNELLE 180°-DREHUNG

- Drücken Sie eine der **DREHEN**-Tasten, um sich auf der Stelle zu drehen. Halten Sie die Taste gedrückt, um sich weiter zu drehen.
- Drücken Sie **180,** um sich schnell in die entgegengesetzte Richtung zu drehen. Diese Aktion ist besonders hilfreich, wenn Sie vor einem Feind fliehen wollen.

SCHRITT

- Halten Sie **RÜCKWÄRTS** oder eine der **DREHEN**-Tasten gedrückt und drücken Sie **SCHRITT ZUR SEITE.**
- Ihr Charakter springt nach hinten oder zur Seite.

Hinweis: Der **SCHRITTMODU**S muss im Optionsmenü **AN**geschaltet werden. Siehe Seite 13.

INVENTAR



Drücken Sie während des Spiels **Y**, um den Inventarbildschirm aufzurufen, in dem sie den Zustand des Charakters überprüfen, Waffen zuweisen, Gegenstände benutzen usw. können.

Drücken Sie die Pfeiltasten ⬆/⬇, um eine der vier Inventaroptionen aufzurufen, **WAFFE**, **GEGENSTAND, DATEI** oder **KARTE** und drücken Sie Enter.

Um zum Spiel zurückzukehren, drücken Sie **Esc** oder **B**.

WAFFE

Wenn Sie im Inventar **WAFFE** wählen, werden die folgenden Optionen angezeigt:

HAUPTWAFFE Die momentan getragene Hauptwaffe, wird in der rechten oder beiden Händen gehalten.

ZWEITWAFFE Die momentan getragene Zweitwaffe, wird in der linken Hand gehalten.

Wählen Sie einen Waffentyp mit den Pfeiltasten ⬆/⬇ aus und bestätigten Sie mit Enter.

Wenn eine Waffenliste angezeigt wird, wählen Sie daraus eine Waffe aus. Wählen Sie dann eine der folgenden Optionen.

AUSRÜSTEN Mit Waffe ausrüsten.

PRÜFEN Waffe prüfen.

Einige der Hauptwaffen müssen mit beiden Händen genutzt werden. Wenn Sie eine zweihändige Hauptwaffe tragen, können Sie keine Zweitwaffe nutzen. Sie müssen sich mit einer Hauptwaffe ausgerüstet haben, um zum Spiel zurückkehren zu können.

GEGENSTAND

Rotierende Gegenstände sind in vielen Bereichen des Spiels zu finden. Um einen dieser Gegenstände aufzunehmen, stellen Sie sich vor ihn und drücken Enter. Wenn Sie im Inventar **GEGENSTAND** wählen, können Sie unter den folgenden Optionen wählen:

GENESUNG Zeigt die Genesungsgegenstände Ihres Inventars an. Wählen Sie einen Gegenstand, indem Sie ihn auswählen und dann Enter drücken. Wählen Sie dann JA aus, um ihn zu benutzen.

SCHLÜSSEL Zeigt die Schlüssel an, die benötigt werden, um im Spiel voranzukommen. Wählen Sie eine der folgenden Optionen, die bei der Wahl des Gegenstandes angezeigt werden:

BENUTZEN Hiermit benutzen Sie den Gegenstand.

PRÜFEN Hiermit prüfen Sie den Gegenstand.

DATEIEN

Sie finden während des Spiels eine Reihe von vertraulichen Dateien. Einige von ihnen enthalten versteckte Hinweise auf zu lösende Rätsel. Wenn Sie eine Datei aufsammeln, wird Sie in Ihrem Inventar abgelegt. Wählen Sie **DATEI** im Inventar und dann die Datei, die Sie prüfen wollen, um sie zu lesen.

KARTE

Bereiche, die Sie erkunden, werden automatisch kartografiert. Um Sie einzusehen, wählen Sie **KARTE** im Inventar. Die momentane Position Ihres Charakters wird auf der Karte als Kreuz und verschlossene Türen farbig angezeigt; blinkende Türen können mit einem Schlüssel aus ihrem Inventar geöffnet werden und Bereiche mit Speicherpunkt werden mit einem S markiert. Sie können verschiedene Bereichskarten mit den Pfeiltasten ⬆/⬇ aufrufen. Mit Enter können Sie auf einen Kartenausschnitt vergrößern, den Sie mit den Pfeiltasten verschieben können.

AUSROTTUNGSPUNKTE & BONUSPUNKTE

Sie sammeln Ausrottungspunkte, wenn Sie einen Feind besiegen. Mit Ihren Ausrottungspunkten können Sie Munition oder andere notwendige Gegenstände kaufen. Sie können auch folgende Bonuspunkte sammeln:

KOMBI-BONUS Wenn Sie mehrere Feinde nacheinander erfolgreich bekämpfen, erhalten Sie Kombi-Bonuspunkte. Wenn Sie zum Beispiel drei Velociraptoren hintereinander besiegen, erhalten Sie 100 Punkte + (100 +40 Punkte) + (100 +60 Punkte) = 400 Punkte. Es wird ein Kombi-Zeichen auf dem Bildschirm angezeigt, wenn der Kombi-Bonus greift.

GEGENANGRIFFSBONUS Wenn Sie einen Gegenangriff auf einen Feind durchführen, in dem Moment, wo er Sie angreift, erhalten Sie Gegenangriffsbonuspunkte und ein Gegenangriffszeichen wird angezeigt.

KEIN SCHADEN Wenn Sie fünf oder mehr Gegner besiegen und keinen Schaden nehmen, bevor Sie den Bereich verlassen, erhalten Sie Kein-Schaden-Bonuspunkte.

Wenn Sie den Bereich verlassen, zeigt der Ergebnisschirm die Gesamtsumme für den Raum (Gesamt-Ausrottungspunkte in dem Bereich) und Kombi-Summe (Anzahl der Kombinationen, die Sie in dem Bereich durchgeführt haben) an. Sie können Ihre aktuellen Ausrottungspunkte im Inventar einsehen.

SPEICHERPUNKTE & GEGENSTÄNDE KAUFEN

An einem Speicherpunkt (auf der Karte mit einem “S” markiert), können Sie das Spiel abspeichern. Hier können Sie auch mit den gesammelten Ausrottungspunkten Gegenstände kaufen. Wählen Sie im Speicherpunkt-Menü **KAUFEN** aus, um Gegenstände zu kaufen und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

WAFFE Waffen kaufen. Mit Waffen müssen Sie sich im Inventar ausrüsten, bevor Sie sie benutzen können.

GENESUNG Kaufen Sie Genesungsgegenstände, einschließlich Medpacks und Hämostatika. Siehe Seite 19.

MAGAZINE Kaufen Sie Waffenmunition und Patronen, mit denen die Maximalmunition einer Waffe erhöht werden kann.

Hinweis: An bestimmten Speicherpunkten können weitere Optionen verfügbar sein.

Gesundheitsbalken





SCHADEN/ERHOLUNG

Wenn Ihr Charakter angegriffen wird, erleidet er Schaden. Der Gesundheitsbalken auf dem Bildschirm zeigt Ihnen den Grad der Verletzungen Ihres Charakters an. Wenn Ihr Charakter blutet, wird der Gesundheitsbalken rot.



- Nutzen Sie ein kleines, mittleres oder großes Medpack, um die Gesundheit des Charakters in unterschiedlicher Menge wieder herzustellen.
- Blutende Wunden sorgen dafür, dass Ihr Charaktere nach und nach Gesundheit verliert. Nutzen Sie Hämostatika oder ein großes Medpack, um die Blutung zu stillen.

GAME OVER/FORTSETZEN

Ist die Gesundheit des Charakters aufgebraucht, stirbt der Charakter und das Spiel ist vorbei. Das Spiel endet ebenfalls, wenn die Zeit in einem Minigame vorbei ist oder Ihr Zweitcharakter stirbt. Sinkt die Gesundheit des Charakters auf Null, Sie besitzen jedoch einen Wiederbelebungsgegenstand, können Sie am Anfang des Bereichs weiterspielen.

Wenn “Wollen Sie wiederbeleben? - JA/NEIN” erscheint, wählen sie **JA**, um den Gegenstand zu verwenden und weiterzuspielen. Wenn Sie **NEIN** wählen, ist das Spiel zu Ende.

Sie können einen Wiederbelebungsgegenstand auch jederzeit nutzen, um die Gesundheit des Charakters vollständig wieder herzustellen (so wie ein Komplett-Medpack).

SPIEL SPEICHERN

Sie können Ihr Spiel, einschließlich Punktewertung und Optionseinstellungen, abspeichern. Wenn Sie bestimmte Punkte im Spiel erreichen, wird ein Speicherpunktmenü angezeigt. Der Bildschirm zeigt das Folgende:

- **SPEICHERPUNKTLAGE**
- **BEREICH**
- **SCHWIERIGKEIT**
- **SPIELZEIT**
- **ANZAHL DER BEREITS VOLLENDETEN SPIELE**

Um das Spiel zu speichern:

1. Wählen Sie mit den Pfeiltasten **SPEICHERN** im Speicherpunktmenü.
2. Wählen Sie einen Speicherplatz für die Spieldaten aus.
3. Wählen Sie JA, um Ihre Spieldaten zu speichern, wenn „Wollen Sie speichern - **JA/NEIN**" erscheint.

CREDITS
Handbuch: Hanshaw Ink & Image; Marketing: Todd Thorson, Sean Mylett, Bonnie Scott, Robert Johnson und Nate Williams; Creative Services: Jennifer Deauville und Marion Clifford; Verpackungsdesign: Michi Morita und Jamie Gibson; PR: Melinda Mongelluzzo, Matt Atwood und Carrie Root; Besonderer Dank an: Tom Shiraiwa, Bill Gardner, Robert Lindsey und Kundenservice.

90 TAGE EINGESCHRÄNKTE GARANTIE
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. ("CAPCOM") garantiert dem ursprünglichen Käufer, dass diese CD-ROM von CAPCOM für 90 Tage ab Kaufdatum fehlerfrei in Bezug auf Material und Verarbeitung ist. Sollte in der Garantiezeit von 90 Tagen ein von dieser Garantie abgedeckter Fehler auftreten, ersetzt CAPCOM die CD-ROM kostenfrei.

Für die Inanspruchnahme dieses Garantieservices:

1. Benachrichtigen Sie CAPCOMs Consumer Service Department über das Problem für den Garantieservice unter der Nummer (408) 774-0400. Unser Kundenservice ist von Montag bis Freitag zwischen 8:30 und 17:00 Pazifikzeit zu erreichen.
2. Falls der CAPCOM-Servicetechniker das Problem nicht per Telefon klären kann, wird er/sie sie anweisen, das gesamte CD-ROM-Paket an CAPCOM zurückzusenden, mit Frachtvorauszahlung und auf eigenes Risiko bezüglich Beschädigung oder Lieferung. Wir empfehlen daher die Zusendung der CD-ROM per Einschreiben.

Legen Sie bitte den Zahlungsbeleg oder einen anderen Kaufnachweis innerhalb der 90-Tage-Garantiezeit bei:

CAPCOM
Consumer Service Department
475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94085

Diese Garantie tritt nicht in Kraft, wenn die CD-ROM durch Unachtsamkeit, Unfall, unsachgemäßen Gebrauch, Modifizierung, unerlaubte Änderung oder andere Ursachen, die nicht auf Material- oder Verarbeitungsfehler zurückzuführen sind, beschädigt wurde.

REPARATUREN NACH ABLAUF DER GARANTIE
Sollte sich die CD-ROM nach Ablauf der 90-tägigen Garantiezeit als fehlerhaft erweisen, können Sie das CAPCOM Consumer Service Department unter der oben angegebenen Telefonnummer erreichen. Falls der CAPCOM-Servicetechniker das Problem nicht per Telefon lösen kann, wird er/sie sie anweisen, die defekte CD-ROM an CAPCOM zurückzusenden, mit Frachtvorauszahlung und auf eigenes Risiko bezüglich Beschädigung oder Lieferung. Legen Sie einen Scheck oder Bargeld in Höhe von 20,00 $ (nur US $) für CAPCOM bei.

Wir empfehlen daher die Zusendung der CD-ROM per Einschreiben. CAPCOM wird die CD-ROM unter den oben angegebenen Bedingungen ersetzen. Sollten keine Ersatz-CD-ROMs verfügbar sein, erhalten Sie das defekte Produkt inklusive der 20,00 $ zurück.

GARANTIEBESCHRÄNKUNG
JEGLICHE STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEN, INKLUSIVE GARANTIEN DER MINDESTQUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN SPEZIELLEN ZWECK, SIND HIERMIT AUF NEUNZIG (90) TAGE AB KAUFDATUM BESCHRÄNKT UND UNTERLIEGEN DEN NACHFOLGENDEN GARANTIEBEDINGUNGEN. CAPCOM ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN ODER SCHÄDEN, DIE DURCH DEN VERSTOSS GEGEN AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GARANTIEN.

Die Bestimmungen dieser Garantie gelten lediglich in den Vereinigten Staaten und Kanada. Manche Staaten und Provinzen erlauben keine Einschränkung der Garantiezeit oder den Ausschluss von Folgeschäden oder beiläufigen Schäden, sodass die obigen Einschränkungen und Ausschlüsse eventuell nicht auf Sie zutreffen. Diese Garantie gewährt Ihnen spezielle Rechte. Je nach Staat und Provinz könnten Sie über weitere Rechte verfügen.